
Easley







DD des jets de Bluff

Exemples de circonstances	Modificateur au jet de Psychologie
La cible veut croire le personnage.	–5
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible.	0
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible.	+5
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible.	+10
Le bluff est totalement délirant.	+20

DD des jets de Concentration

Source de distraction	DD
Dégâts subis ou jet de sauvegarde raté en cours d'incantation (pour les sorts ayant un temps d'incantation de 1 round ou plus) ou dégâts subis suite à une attaque d'opportunité ou une attaque préparée par l'adversaire et déclenchée en réponse à l'incantation (pour les sorts ayant un temps d'incantation de 1 action).	10 + dégâts subis + niveau du sort
Blessure infligeant des dégâts continus (comme *flèche acide de Melf*).	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round + niveau du sort
Blessure infligée par un sort.	10 + dégâts subis +niveau du sort
Distraction causée par un sort n'infligeant pas de dégâts (si celui-ci ne s'accompagne d'aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un).	DD du jet de sauvegarde du sort adverse + niveau du sort
Agrippé ou immobilisé par son adversaire en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20 + niveau du sort
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10 + niveau du sort
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	15 + niveau du sort
Dans la zone d'effet du sort *tremblement de terre*.	20 + niveau du sort
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5 + niveau du sort
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10 + niveau du sort
Climat causé par un sort tel que *tempête vengeresse* (voir distraction causée par un sort n'infligeant pas de dégâts).	DD du jet de sauvegarde du sort adverse + niveau du sort
Lancer un sort sur la défensive (de manière à ne pas provoquer d'attaque d'opportunité).	15 + niveau du sort
Personnage immobilisé par un filet, une sacoche immobilisante ou un sort tel que *collet*, *contrôle des plantes*, *corde animée*, *empire végétal* ou *enchevêtrement*.	15

DD des jets de Crochetage

Serrure (verrou, etc.)	DD	Serrure (verrou, etc.)	DD
Très simple	20	Bonne	30
Moyenne	25	Excellente	40

DD des jets de Désamorçage/sabotage

Objet/mécanisme	Temps nécessaire	DD*	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyablement complexe	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement

* +5 au DD si le personnage fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

DD des jets d'Équilibre

Surface	DD	Surface	DD
Large de 15 à 30 centimètres	10	Sol inégal	10
Large de 5 à 15 centimètres	15	Sol pentu	+5*
Large de moins de 5 centimètres	20	Sol glissant	+5*

* Cumulables. Si ces deux facteurs s'appliquent, ajoutez +10 au DD.

DD des jets d'Escalade

DD	Exemple de mur ou de surface
0	Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.
5	Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à nœuds ou corde créée par le sort *corde enchantée*.
10	Surface munie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, gréement de navire).
15	Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse.
20	Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).
25	Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).
25	Une surface absolument lisse et verticale ne peut pas être escaladée.
—	Dévers ou plafond garni de prises pour les mains mais pas pour les pieds.
–10*	Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant.
–5*	Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires.
+5*	Surface glissante.

* Ces modificateurs sont cumulables. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.

DD des jets d'Évasion

Entraves	DD
Cordes	Jet de Maîtrise des cordes de celui qui a fait les nœuds + 10
Filet, *contrôle des plantes*, *corde animée*, *empire végétal* ou *enchevêtrement*	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Agrippé ou immobilisé (lutte)	Jet de lutte de l'adversaire

DD des jets de Fouille

Tâche	DD
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement)*	21+
Trouver un piège magique (roublards uniquement)*	25 + niveau du sort utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30

* Les nains qui ne sont pas roublards peuvent utiliser Fouille pour repérer ces pièges s'ils ont été installés à même la pierre.

DD des jets de Perception auditive

Types de bruits	DD
Plusieurs personnes en train de discuter	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (5 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Chat sur la piste d'un rongeur	25
Chouette planant vers sa proie	30
Tous les 3 m de distance	+1
Au travers d'une porte	+5
Au travers d'un mur de pierre	+15

Table 8–1 du *MdJ* : actions de base

Action	Déplacement	Attaque d'opportunité*
Actions d'attaque		
Attaque (corps à corps)	Oui	Non
Attaque (à distance)	Oui	Oui
Attaque (à mains nues)	Oui	Possible
Charge	x2 (spécial)†	Non
Attaque à outrance	Pas de placement	Non
Actions magiques		
Lancer un sort		
Sort de 1 action	Oui	Oui
Sort de 1 round	Pas de placement	Oui
Maintenir l'effet	Oui	Non
Activer un objet magique	Oui	Possible
Utiliser un pouvoir spécial		
Pouvoir magique	Oui (normalement)**	Oui
Pouvoir surnaturel	Oui (normalement)**	Non
Pouvoir extraordinaire††	Oui (normalement)**	Non
Actions de mouvement		
Double déplacement	x2	Possible
Course	x4	Oui
Actions diverses	Possible	Possible

x2 le PJ parcourt deux fois plus de distance que d'habitude.
x4 il parcourt quatre fois plus de distance que d'habitude.
* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.
** Le PJ peut se déplacer, sauf si l'action est une action complexe, auquel cas il peut juste effectuer un pas de placement (et encore, pas toujours).
† Le PJ peut parcourir le double de la distance habituelle, mais seulement avant son attaque, pas après. Il doit parcourir un minimum de 3 m et son déplacement doit se faire en ligne droite.
†† La plupart des pouvoirs extraordinaires ne demandent aucune action. Cette indication s'applique aux rares qui en exigent une.

Table 8–8 du *MdJ* : modificateurs au jet d'attaque

Circonstances	Corps à corps	À distance
Attaquant prenant le défenseur en tenaille*	+2	—
Attaquant en position surélevée par rapport au défenseur	+1	+0
Attaquant à terre ou à plat ventre	–4	**
Attaquant invisible	+2†	+2†
Défenseur assis ou agenouillé	+2	–2
Défenseur à terre	+4	–4
Défenseur étourdi, déséquilibré ou recroquevillé	+2†	+2†
Défenseur en train de grimper (pas de bouclier)	+2†	+2†
Défenseur surpris ou pris au dépourvu	+0†	+0†
Défenseur en train de courir	+0†	–2†
Défenseur en situation de lutte (pas l'attaquant)	+0†	+0††
Défenseur immobilisé en situation de lutte	+4†	–4†
Défenseur à couvert	—Voir Abri—	
Défenseur camouflé ou invisible	Voir Camouflage	
Défenseur sans défense (paralysé, endormi, ligoté, etc.)	Voir Cible sans défense	

* Le défenseur est pris en tenaille si l'attaquant et un de ses alliés se trouvent de part et d'autre de lui. Dans cette position, un attaquant roublard peut passer une attaque sournoise.
** Les armes de jet ou à projectiles ne peuvent être utilisées à plat ventre, exception faite de l'arbalète (quel que soit le modèle).
† Le défenseur perd son bonus de Dextérité à la CA.
†† L'attaquant détermine aléatoirement lequel des deux lutteurs son attaque à des chances de toucher. Sa cible perd son bonus de Dextérité à la CA.

Table 8–3 du *MdJ* : actions partielles

Actions partielles	Déplacement	Attaque d'opportunité*
Actions partielles d'attaque		
Attaque (corps à corps)	Pas de placement	Non
Attaque (à distance)	Pas de placement	Oui
Attaque (à mains nues)	Pas de placement	Possible
Charge partielle	Oui (spécial)**	Non
Actions partielles magiques		
Lancer un sort†	Pas de placement	Oui
Activer un objet magique	Pas de placement	Possible
Utiliser un pouvoir spécial†	Pas de placement	Possible
Se concentrer pour maintenir l'effet d'un sort	Pas de placement	Non
Mettre un terme à un sort	Pas de placement	Non
Actions partielles de déplacement total		
Déplacement seul	Oui	Non
Course partielle	x2	Oui
Actions partielles diverses††	Pas de placement	Possible
Action partielle spéciale		
Début d'action complexe	Non	Possible

* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se mouvoir) provoque une attaque d'opportunité.
** Le personnage doit se déplacer en ligne droite avant d'attaquer et parcourir un minimum de 3 m.
† Sauf dans le cas où le sort/pouvoir exige une action complexe, auquel cas le personnage peut commencer à s'en servir et terminer le round suivant. Les sorts exigeant plus de 1 round entier prennent deux fois plus de temps qu'indiqué si on les lance à l'aide d'actions partielles.
†† Actions définies comme actions simples ou de mouvement sur la Table 8–4 : actions diverses. La plupart autorisent un pas de placement, mais celles qui sont des variantes de la charge appliquent les règles de déplacement de la charge partielle.

Table 8–9 du *MdJ* : abri

Type d'abri	Exemples	Bonus à la CA	Bonus au jet de Réflexes
Partiel négligeable (25 %)	Humain debout derrière un muret d'un mètre de haut	+2	+1
Partiel conséquent (50 %)	Arbre, angle d'un couloir, fenêtre ouverte, cible debout derrière une créature de même taille	+4	+2
Partiel important (75 %)	Créature jetant un œil de derrière un arbre ou à l'angle d'un couloir	+7	+3
Presque total (90 %)	Cible derrière une meurtrière ou une porte entrouverte	+10	+4*
Total	De l'autre côté d'un mur solide	—	—

* Dégâts réduits de moitié en cas de jet de Réflexes raté ; aucun dégât s'il est réussi.

Table 8–10 du *MdJ* : camouflage

Camouflage	Exemple	Chance de rater
Partiel négligeable (25 %)	Brouillard léger, obscurité moyenne, végétation peu épaisse	10 %
Partiel conséquent (50 %)	Sort de *flou*, brouillard épais (comme *brume de dissimulation*) à 1,50 m de distance	20 %
Partiel important (75 %)	Végétation épaisse	30 %
Presque total (90 %)	Obscurité presque totale	40 %
Total	*Invisibilité*, attaquant aveugle, obscurité totale, brouillard épais à 3 m de distance	50 % (et l'attaquant doit deviner où se trouve la cible)

Table 8–4 du *MdJ* : actions diverses

Activité instantanée	Attaque d'opportunité*
Retarder son action	Non
Actions libres	
Lancer un sort grâce à Incantation rapide ou lancer *feuille morte*	Non
Cesser de se concentrer sur un sort	Non
Préparer ses composantes pour lancer un sort**	Non
Rediriger l'effet des sorts *bouclier, lueur d'arc-en-ciel* ou *poing de Bigby*	Non
Utiliser *mauvais œil* une fois le sort jeté	Non
Changer de forme (*changement de forme*)	Non
Mettre un terme à *forme d'arbre*	Non
Lâcher un objet	Non
Plonger au sol	Non
Parler	Non
Effectuer un jet de Connaissance des sorts pour tenter un contresort	Non
Actions de mouvement	
Grimper normalement (vitesse de déplacement divisée par quatre)	Non
Dégainer une arme†	Non
Rengainer une arme	Oui
Préparer son bouclier†	Non
Détacher son bouclier†	Non
Ouvrir une porte	Non
Ramasser un objet	Oui
Prendre un objet porté sur soi	Oui
Déplacer un objet lourd	Oui
Se relever quand on est à terre	Non
Recharger une arbalète de poing	Oui
Recharger une arbalète légère	Oui
Calmer une monture effrayée	Oui
Monter en selle ou descendre de selle	Non
Diriger le déplacement d'une *sphère de feu* ou du sujet d'un sort de *lévitation*	Non
Actions simples	
Préparer son action (implique une action partielle)	Non
Se concentrer pour rediriger un sort ou maintenir son effet	Non

Actions simples (suite)	Attaque d'opportunité*
Mettre un terme à un sort	Non
Aider quelqu'un	Non
Charger quelqu'un à mains nues (charge)	Non
Charger quelqu'un à mains nues (attaque)	Non
Changer de forme (métamorphe)	Non
Utiliser un sort de contact sur soi-même	Non
Échapper à une prise, en situation de lutte	Non
Lancer *rayon de soleil*	Non
Exécuter une feinte (Bluff)	Non
Donner un ordre à une *corde enchantée*	Non
Renverser quelqu'un (charge)	Non
Prodiguer les premiers secours à un ami mourant	Oui
Allumer une torche à l'aide d'un allume-feu	Oui
Utiliser une compétence exigeant 1 action	En général oui
Intimider les morts-vivants (utiliser un pouvoir spécial)	Non
Renvoyer les morts-vivants (utiliser un pouvoir spécial)	Non
Frapper une arme (attaque)	Oui
Frapper un objet (attaque)	Possible††
Se mettre en défense totale	Non
Actions complexes	
Grimper rapidement (vitesse de déplacement divisée par deux)	Non
Utiliser une compétence exigeant 1 round	En général oui
Donner le coup de grâce	Oui
Allumer une torche	Oui
Changer de forme (*métamorphose*)	Oui
Éteindre des flammes	Non
Charger une arbalète lourde	Oui
Charger une arbalète à répétition	Oui
Accrocher une arme à un gantelet d'armes (ou la décrocher)	Oui
Se préparer à lancer une flasque d'huile	Oui
Lancer (à 1 main) une arme à 2 mains	Oui
Se déplacer par le biais du sort *voyage par les arbres*	Non
Lancer un sort de contact sur un maximum de six alliés	Oui

Actions complexes (suite)	Attaque d'opportunité*
Évaluer la situation (pas de déplacement)	Non
Se dégager d'un filet ou d'un sort tel qu'*enchevêtrement* ou *sphère glaciale d'Otiluke*	Oui
Actions variables	
Tenter de désarmer son adversaire‡	Oui
Tenter d'immobiliser son adversaire (lutte)‡	Oui
Faire un croc-en-jambe à son adversaire‡	Non
Utiliser un don‡‡	Variable

* Quelle que soit l'action entreprise, le fait de pénétrer dans un espace contrôlé (ou d'en sortir) expose généralement à une attaque d'opportunité. Cette colonne indique si l'action elle-même (pas le fait de se déplacer) provoque une attaque d'opportunité.

** À moins que la composante ne soit particulièrement encombrante ou difficile à utiliser (au gré du MD).

† Si le personnage a un bonus de base à l'attaque de +1 ou plus, il peut combiner cette action avec un déplacement normal. S'il a le don Combat à deux armes, il peut dégainer deux armes légères en autant de temps qu'il lui en faudrait normalement pour en dégainer une seule.

†† Si l'objet est porté ou tenu par une créature, oui. Dans le cas contraire, non.

‡ Ces manœuvres de combat prennent la place d'une attaque de corps à corps, pas d'une action. On peut donc les tenter une fois lors d'une action d'attaque ou de charge (voire dans le cadre d'une attaque d'opportunité) et plusieurs fois en choisissant l'attaque à outrance.

‡‡ Selon la description du don concerné.

Table 8–7 du *MdJ* : allonge et espace occupé

Taille de créature	Exemple de créature	Allonge	Espace occupé
Infime (I)	Mouche	0	15 cm x 15 cm
Minuscule (Min)	Crapaud	0	30 cm x 30 m
Très petite (TP)	Chat	0	75 cm x 75 cm
Petite (P)	Halfelin	1,50 m	1,50 m x 1,50 m
Moyenne (M)	Humain	1,50 m	1,50 m x 1,50 m
Grande (G) (hauteur)*	Géant des collines	3 m	1,50 m x 1,50 m
Grande (G) (longueur)*	Cheval	1,50 m	1,50 m x 3 m
Très grande (TG) (hauteur)*	Géant des nuages	4,50 m	3 m x 3 m
Très grande (TG) (longueur)*	Bulette Bébilith	3 m 3 m	3 m x 6 m 4,50 m x 4,50 m
Gigantesque (Gig) (hauteur)*	Statue animée de 15 m de haut	6 m	6 m x 6 m
Gigantesque (Gig) (longueur)*	Kraken Ver pourpre (lové)	3 m 4,50 m	6 x 12 m 9 m x 9 m
Colossale (C) (hauteur)*	Tarrasque	7,50 m	12 m x 12 m
Colossale (C) (longueur)*	Grand dracosire rouge	4,50 m	12 m x 24 m

* « Hauteur » signifie que la créature se tient debout, « longueur » qu'elle est plutôt de forme allongée. La forme des créatures est extrêmement variable. Voir le *Manuel des Monstres* pour plus de précisions.

Tableau 8–16 du *MdJ* : renvoi des morts-vivants

Résultat du jet de renvoi	DV maximaux des morts-vivants affectés	Résultat du jet de renvoi	DV maximaux des morts-vivants affectés
0 ou moins	Niveau du prêtre –4	13–15	Niveau du prêtre +1
1–3	Niveau du prêtre –3	16–18	Niveau du prêtre +2
4–6	Niveau du prêtre –2	19–21	Niveau du prêtre +3
7–9	Niveau du prêtre –1	22 et plus	Niveau du prêtre +4
10–12	Niveau du prêtre		

Accès aux sorts en fonction de la classe

Niveau du sort	Niveau de Dru, Mag, Prê	Niveau d'Ens	Niveau de Bar*	Niveau de Pal, Rôd*	Niveau d'Ade*
0	1	1	1	—	1
1	1	1	2	4	1
2	3	4	4	8	4
3	5	6	7	11	8
4	7	8	10	14	12
5	9	10	13	—	16
6	11	12	16	—	—
7	13	14	—	—	—
8	15	16	—	—	—
9	17	18	—	—	—

* À condition que le personnage ait des sorts en bonus.

Table 8–11 du *MdJ* : taille et CA des objets

Taille (ex.)	Modif. à la CA	Taille (ex.)	Modif. à la CA
Colossale (longueur d'une étable)	–8	Moyenne (tonneau)	+0
Gigantesque (largeur d'une étable)	–4	Petite (chaise)	+1
Très grande (chariot)	–2	Très petite (livre)	+2
Grande (grande porte)	–1	Minuscule (parchemin)	+4
		Infime (fiole)	+8

Table 8–12 du *MdJ* : solidité et points de résistance des matières

Matière	Solidité	Points de résistance
Papier	0	2
Chanvre (corde)	0	2
Verre	1	1
Glace	0	3
Bois	5	10
Pierre	8	15
Fer	10	30
Mithral	15	30
Adamantium	20	40

Table 8–13 du *MdJ* : solidité et points de résistance des armes et boucliers non magiques

Arme	Exemple	Solidité	pr
Lame, très petite	Dague	10	1
Lame, petite	Épée courte	10	2
Lame moyenne	Épée longue	10	5
Lame, grande	Épée à deux mains	10	10
Arme à manche en métal, petite	Masse d'armes légère	10	10
Arme à manche en métal, moyenne	Masse d'armes lourde	10	25
Arme à manche, petite	Hachette	5	2
Arme à manche, moyenne	Hache d'armes	5	5
Arme à manche, grande	Grande hache	5	10
Massue géante	Massue d'ogre	5	60
Targe	—	10	5
Rondache en bois	—	5	10
Écu en bois	—	5	15
Rondache en acier	—	10	10
Écu en acier	—	10	20
Pavois	—	5	20

Table 8–14 du *MdJ* : DD nécessaire pour briser ou détruire certains objets

Jet de Force nécessaire pour	DD	Jet de Force nécessaire pour	DD
Enfoncer une porte simple	13	Tordre un barreau métallique	24
Enfoncer une porte de bonne qualité	18	Enfoncer une porte défendue par une barre	25
Briser ses liens (cordes)	23	Briser ses liens (chaînes)	26
Enfoncer une porte épaisse	23	Enfoncer une porte en fer	28

Table 8–15 du *MdJ* : solidité et points de résistance d'objets

Objet	Solidité	Points de résistance	DD nécessaire pour casser
Corde (2,5 cm de diamètre)	0	2	23
Porte en bois toute simple	5	10	13
Lance	5	2	14
Petit coffre	5	1	17
Porte en bois de bonne qualité	5	15	18
Coffre au trésor	5	15	23
Porte en bois épaisse	5	20	23
Mur en brique (30 cm d'épaisseur)	8	90	35
Mur en pierre (1 m d'épaisseur)	8	540	50
Chaîne	10	5	26
Menottes	10	10	26
Menottes de qualité supérieure	10	10	28
Porte en fer (5 cm d'épaisseur)	10	60	28

Table 4–3 du *MdJ* : exemples de jets opposés

Tâche	Compétence (caractéristique)	Compétence opposée (caractéristique)
Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un	Déplacement silencieux (Dex)	Perception auditive (Sag)
Rouler quelqu'un	Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)
Ne pas se faire remarquer	Discrétion (Dex)	Détection (Sag)
Ligoter un prisonnier	Maîtrise des cordes (Dex)	Évasion (Dex)
Gagner une course de chevaux	Équitation (Dex)	Équitation (Dex)
Se faire passer pour quelqu'un d'autre	Déguisement (Cha)	Détection (Sag)
Dérober une bourse	Vol à la tire (Dex)	Détection (Sag)
Tracer une fausse carte	Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)

Table 4–5 du *MdJ* : exemples de DD associés aux portes

Porte	DD
Battant simple que n'importe qui peut enfoncer.	10 ou moins
Porte qu'un homme fort a de bonnes chances d'enfoncer du premier coup, et que la plupart des gens normaux peuvent enfoncer en s'y prenant à plusieurs fois.	11 à 15
DD habituel pour une porte en bois normale.	13
Porte que la plupart des gens peuvent enfoncer à condition d'y mettre le temps.	16 à 20
DD habituel pour une porte en bois solide.	18
Porte que seul un homme fort a des chances d'enfoncer (vraisemblablement en s'y reprenant à plusieurs fois).	21 à 25
DD habituel pour une épaisse porte en bois.	23
DD habituel pour une porte en bois défendue par une barre en fer.	25
Porte que seul un individu doté d'une force exceptionnelle a une petite chance d'enfoncer.	26 ou plus
DD habituel pour une porte en fer.	28
Verrouillage (+5 au DD)	+5*
Verrou du mage (+10 au DD)	+10*

* Non cumulable. Dans le cas où les deux sorts défendent la même porte, appliquez uniquement le DD le plus élevé (celui de *verrou du mage*).

Compétences pouvant être utilisées de manière innée

Compétence	Carac.	Compétence	Carac.
Artisanat	Int	Évasion	Dex*
Bluff	Cha	Fouille	Int
Concentration	Con	Intimidation	Cha
Contrefaçon	Int	Maîtrise des cordes	Dex
Déguisement	Cha	Natation	For**
Déplacement silencieux	Dex*	Perception auditive	Sag
Détection	Sag	Premiers secours	Sag
Diplomatie	Cha	Psychologie	Sag
Discrétion	Dex*	Renseignements	Cha
Équilibre	Dex*	Représentation	Cha
Équitation	Dex	Saut	For*
Escalade	For*	Scrutation	Int
Estimation	Int	Sens de la nature	Sag

* La pénalité d'armure s'applique au jet de compétence (le cas échéant).
** –1 tous les 2,5 kg portés (armure comprise.

Table 9–7 du *MdJ* : sources de lumière

Objet	Zone éclairée	Durée
Bougie	1,50 m	1 heure
Lampe	5 m	12 heures/litre
Lanterne à capote	cône de 20 m*	12 heures/litre
Lanterne sourde	10 m	12 heures/litre
Bâton éclairant	10 m	6 heures
Torche	6 m	1 heure

Sort	Zone éclairée	Durée
Flamme éternelle	6 m	Permanente
Lumière	6 m	10 minutes
Lumières dansantes (torches)	6 m (chacune)	1 minute
Lumière du jour	20 m	30 minutes

* Cône de 20 mètres de long et de 6 m de diamètre à son extrémité.

FICHE DE COMBAT

Nom des PJ	Vitesse de déplacement	CA	Bonus à l'attaque CàC / distance	Vision spéciale ?	Bonus aux jets de sauvegarde	pv
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___

Nom des ennemis	Vitesse de déplacement	CA	Bonus à l'attaque CàC / distance	Vision spéciale ?	Bonus aux jets de sauvegarde	pv
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___
___	___	___	___ / ___	Nocturne/dans le noir	Réf: ___ Vig: ___ Vol: ___	___

Suivi du combat

Cette table est inspirée de l'encadré de la page 17 du *Guide du Maître*. Notez le nom de chaque combattant par ordre d'initiative dans la colonne de droite, puis mettez une croix en face chaque fois que le personnage correspondant a fini d'agir pour le round en cours. Vous pouvez également noter la durée restante de chaque sort, et ainsi de suite.

CRÉATION DE VILLES

Utilisez les règles suivantes quand les personnages arrivent dans une communauté que vous n'avez pas eu le temps de préparer.

TABLE 4–40 DU *GdM* : CRÉATION ALÉATOIRE DE COMMUNAUTÉ

1d100	Taille de la communauté	Population	Limite financière
01–10	Lieu-dit	20–80	40 po
11–30	Hameau	81–400	100 po
31–50	Village	401–900	200 po
51–70	Bourg (petite ville)	901–2000	800 po
71–85	Ville importante	2001–5000	3000 po
86–95	Grande ville	5001–12 000	15 000 po
96–99	Cité	12 001–25 000	40 000 po
00	Métropole	25001+	100 000 po

POPULATION ET RICHESSE DE LA COMMUNAUTÉ

Chaque communauté s'accompagne d'une limite financière dépendant de son importance et de sa population (voir la Table 4–40). Cette donnée indique le prix maximal des articles que l'on peut trouver à l'intérieur de la communauté. Tout ce qui coûte moins cher a de bonnes chances d'être disponible et de pouvoir être acheté sur place, même s'il s'agit d'un objet magique. Par contre, les articles plus onéreux sont introuvables.

INSTANCES DIRIGEANTES DE LA COMMUNAUTÉ

Il est parfois utile de savoir qui détient réellement le pouvoir au sein d'une communauté. Dans ce cas, utilisez la Table 4–41, en prenant en compte la taille de la communauté.

TABLE 4–41 DU *GdM* : FORME DE GOUVERNEMENT

1d20	Forme de gouvernement
13 ou moins	Traditionnel*
14–18	Inhabituel
19 ou plus	Magique

* Dans 5 % des cas, une influence d'origine monstrueuse vient s'ajouter au type de pouvoir traditionnel.

Taille de la communauté	Modificateur au d20
Lieu-dit	–1
Hameau	0
Village	+1
Bourg	+2
Ville importante	+3
Grande ville	+4 (jetez deux fois le dé)
Cité	+5 (jetez trois fois le dé)
Métropole	+6 (jetez quatre fois le dé)

Traditionnel. La communauté a une forme de gouvernement traditionnel (maire, conseil municipal ou noble dirigeant la région, soit en tant que cité-État indépendante, soit pour un seigneur plus puissant). Choisissez la formule qui vous paraît convenir le mieux à la région.

Inhabituel. La communauté peut avoir un maire ou un conseil municipal, mais ce n'est pas lui qui détient réellement le pouvoir. Les vrais dirigeants peuvent être une guilde (organisation particulièrement influente de marchands, artisans, voleurs, assassins ou guerriers), quelques aristocrates n'occupant aucun poste officiel mais utilisant leur richesse pour exercer une grande influence, des aventuriers connus mettant à profit leur réputation et leur expérience, ou encore des anciens (uniquement dans le cas où leur société respecte leur grand âge et leur sagesse, réelle ou perçue).

Magique. Qu'il s'agisse d'un ensorceleur vivant en reclus dans sa tour ou d'un puissant temple accueillant de nombreux prêtres, la communauté peut également être dirigée par un ou plusieurs lanceurs de sorts, soit directement, soit indirectement, en raison de l'influence qu'ils détiennent.

Monstrueux. Réfléchissez à l'impact que peut avoir sur une communauté la proximité d'un dragon ayant de temps en temps des exigences non négociables (comme le fait d'être consulté avant toute décision importante), d'une tribu d'ogres réclamant un tribut mensuel ou d'un flagelleur mental contrôlant en secret les individus clefs de la ville. Ce type de pouvoir représente l'influence qu'une ou plusieurs créatures non originaires de la communauté peuvent exercer sur celle-ci (le seul fait que des monstres résident à proximité ne suffit pas ; ils doivent volontairement se mêler de la façon dont la communauté est dirigée, soit en influant sur les décisions, soit en imposant des contraintes qui auront forcément un impact sur la façon dont la ville est dirigée).

TABLE 4–42 DU *GdM* : ALIGNEMENT DES INSTANCES DIRIGEANTES

1d100	Alignement
01–35	Loyal bon
36–39	Neutre bon
40–41	Chaotique bon
42–61	Loyal neutre
62–63	Neutre
64	Chaotique neutre
65–90	Loyal mauvais
91–98	Neutre mauvais
99–00	Chaotique mauvais

Alignement des instances dirigeantes

L'alignement des instances dirigeantes d'une communauté n'est pas forcément le même que celui de la majorité des habitants, même si tel est généralement le cas. Quel qu'il soit, l'alignement des personnes au pouvoir a un profond impact sur la vie quotidienne des gens. La plupart des instances dirigeantes sont loyales, comme l'on pouvait s'y attendre dans le cadre d'un groupe organisé.

Loyal bon. Si les instances dirigeantes sont loyales bonnes, la communauté possède souvent un code pénal bien défini auquel la majorité des habitants adhèrent de leur plein gré.

Neutre bon. Les gouvernants de cet alignement n'influencent que rarement les membres de leur communauté ; ils ont plutôt pour vocation de les aider en temps de besoin.

Chaotique bon. Les dirigeants influencent la communauté de manière à prêter assistance à ceux qui sont dans le besoin et à lutter contre tout ce qui porte atteinte à la liberté individuelle.

Loyal neutre. Une communauté guidée par un ou plusieurs individus loyaux neutres s'appuie sur un code pénal devant être suivi à la lettre. En règle générale, les visiteurs sont eux aussi tenus de respecter la loi locale.

Neutre. Les instances dirigeantes neutres influencent rarement leurs concitoyens, occupées qu'elles sont à conduire leurs objectifs personnels.

Chaotique neutre. Ces gouvernants sont totalement imprévisibles ; ils influencent les membres de leur communauté de façon radicalement différente, selon l'humeur du moment.

Loyal mauvais. Une communauté contrôlée par des individus loyaux mauvais repose la plupart du temps sur un code pénal auquel les habitants obéissent par peur de représailles.

Neutre mauvais. Les membres d'une telle communauté sont le plus souvent opprimés par leurs maîtres et sans espoir d'avenir.

Chaotique mauvais. Les habitants d'une communauté chaotique mauvaise vivent en permanence dans la terreur en raison de la cruauté et du caractère imprévisible de leurs chefs.

LES AUTORITÉS

Il est souvent intéressant de connaître la structure des forces de la loi au sein de la communauté. Cette structure n'indique pas toujours qui dirige, mais plutôt qui maintient le paix et fait respecter les lois en vigueur.

Commandant de la garde/prévôt

Cette position échoit le plus souvent au plus puissant guerrier ou homme d'armes de la communauté :

1d100	Commandant de la garde
01–60	Homme d'armes de plus haut niveau
61–80	Deuxième guerrier de la communauté par le niveau
81–00	Guerrier de plus haut niveau

Utilisez la Table 4–43 ou la Table 4–44 (en prenant en compte les modificateurs de la Table 4–45) pour déterminer le niveau du commandant de la garde (à noter que le grade de ce dernier est moins important dans les communautés de petite taille).

Gardes/soldats

La communauté se dote d'un soldat (ou garde) à plein temps par tranche de 100 citoyens (arrondissez à l'entier inférieur). De plus, un milicien ou conscrit pour 20 citoyens peut prendre les armes en quelques heures seulement.

LES PNJ DE LA COMMUNAUTÉ

Si vous faites jouer des aventures détaillées au sein d'une communauté, il devient vital de savoir qui y réside. Les règles qui suivent vous permettront de déterminer le niveau des plus puissants PNJ et d'en déduire celui des autres.

PNJ de plus haut niveau pour chaque classe

Utilisez les tables qui suivent pour déterminer le plus haut niveau possible pour un représentant de chaque classe au sein de la communauté. Jetez le dé indiqué en fonction de la classe (Tables 4–43 et 4–44), puis appliquez le modificateur correspondant à la taille de la communauté (Table 4–45).

Un résultat de 0 ou moins signifie que cette classe n'est pas représentée au sein de la communauté. Aucun PNJ ne peut dépasser le niveau 20, quelle que soit sa classe.

Table 4–43 du *GdM* : PNJ de plus haut niveau (classes de PJ)

Classe de PJ	Niveau du plus puissant PNJ
Barbare	1d4 + modificateur de la communauté*
Barde	1d6 + modificateur de la communauté
Druide	1d6 + modificateur de la communauté
Ensorceleur	1d4 + modificateur de la communauté
Guerrier	1d8 + modificateur de la communauté
Magicien	1d4 + modificateur de la communauté
Moine	1d4 + modificateur de la communauté*
Paladin	1d3 + modificateur de la communauté
Prêtre	1d6 + modificateur de la communauté
Rôdeur	1d3 + modificateur de la communauté
Roublard	1d8 + modificateur de la communauté

* Dans les régions où ces classes sont courantes, le niveau du plus puissant PNJ devient 1d8 + modificateur de la communauté.

Table 4–44 du *GdM* : PNJ de plus haut niveau (classes de PNJ)

Classe de PNJ	Niveau du plus puissant PNJ
Adepte	1d6 + modificateur de la communauté
Expert	3d4 + modificateur de la communauté
Gens du peuple	4d4 + modificateur de la communauté
Homme d'armes	2d4 + modificateur de la communauté
Noble	1d4 + modificateur de la communauté

Table 4–45 du *GdM* : modificateur lié à la communauté

Importance de la communauté	Modificateur
Lieu-dit	–3*
Hameau	–2*
Village	–1
Bourg	0
Ville importante	+3
Grande ville	+6 (jetez deux fois le dé)**
Cité	+9 (jetez trois fois le dé)**
Métropole	+12 (jetez quatre fois le dé)**

* Un lieu-dit ou un hameau a 5% de chances d'ajouter +10 au modificateur de niveau pour un PNJ druide ou rôdeur.

** Les villes de cette taille peuvent avoir plusieurs PNJ de haut niveau par classe, chacun d'eux générant des PNJ de même classe et de niveau inférieur, comme expliqué ci-dessous.

Nombre de PNJ de chaque classe

Appliquez la méthode qui suit pour déterminer le niveau de tous les PNJ d'une classe donnée au sein de la communauté.

Pour ce qui est des classes de PJ, si le personnage est de niveau 2 ou plus, partez du principe qu'il est accompagné de deux PNJ de niveau deux fois moindre (arrondissez indifféremment à l'entier supérieur ou inférieur). Si eux-mêmes sont de niveau 2 ou plus, continuez de la sorte (en doublant le nombre de PNJ tandis que vous divisez leur niveau par deux) jusqu'à arriver au niveau 1. Par exemple, une ville dont le plus puissant guerrier est de niveau 5 pourra également accueillir deux guerriers de niveau 3 et quatre de niveau 1.

Le calcul est le même pour les classes de PNJ, si ce n'est qu'on l'interrompt un stade plus tôt (juste avant d'arriver au niveau 1). À la place, on considère que le reste de la population se décompose de la sorte : 91% de gens du peuple, 5% d'hommes d'armes, 3% d'experts, 0,5% d'adeptes et 0,5% de nobles. Tous ces PNJ sont de niveau 1.

Si l'on applique ces règles en utilisant les Tables 4–43 à 4–45, on obtient la répartition suivante pour un hameau typique de 200 habitants :

- 1 noble de niveau 1 (maire)
- 1 homme d'armes de niveau 3 (sergent de la garde)
- 9 hommes d'armes de niveau 1 (deux gardes et sept miliciens)
- 1 expert (forgeron) de niveau 3 (membre de la milice)
- 7 experts (artisans et membres de professions diverses)
- 1 adepte de niveau 1
- 1 homme du peuple (tavernier) de niveau 3 (membre de la milice)
- 166 gens du peuple de niveau 1 (dont 1 membre de la milice)
- 1 guerrier de niveau 3
- 2 guerriers de niveau 1
- 1 magicien de niveau 1
- 1 prêtre de niveau 3
- 2 prêtres de niveau 1
- 1 druide de niveau 1
- 1 roublard de niveau 3
- 2 roublards de niveau 1
- 1 barde de niveau 1
- 1 moine de niveau 1

En plus des habitants créés grâce à la règle ci-dessus, vous pouvez décider qu'un ou plusieurs PNJ atypiques vivent au sein de la communauté, comme dans le cas d'un ensorceleur de niveau 15 ayant érigé sa tour à deux pas d'un lieu-dit de 50 habitants, ou encore d'une puissante guilde d'assassins installée en secret dans une petite ville. Dans ce cas, ces PNJ viennent en plus de ceux qui font normalement partie de la communauté (et ils n'en génèrent pas nécessairement d'autres).

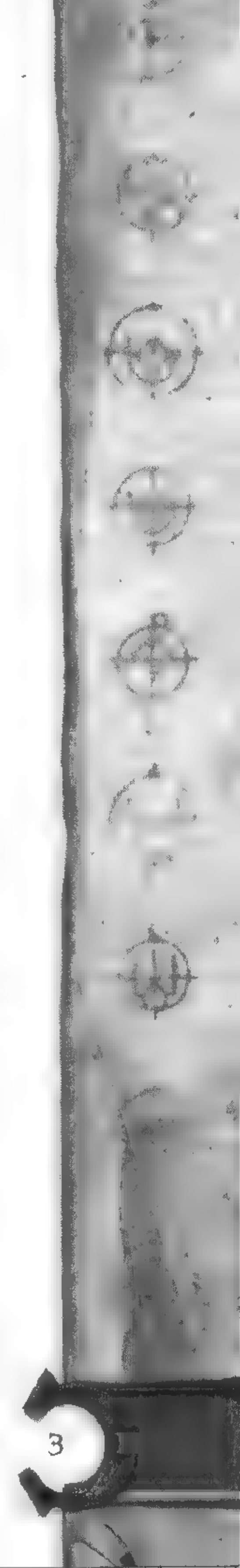
LE MÉLANGE DES RACES

Le degré de représentation de chaque race au sein d'une communauté varie en fonction que celle-ci est isolée et repliée sur elle-même (peu de contacts avec les autres races et lieux), ouverte sur le monde extérieur (quelques contacts avec d'autres communautés) ou intégrée (nombreux contacts avec l'extérieur).

Table 4–46 du *GdM* : mélange des races au sein de la communauté

Isolée	Ouverte	Intégrée
Humains 96%	Humains 79%	Humains 37%
Halfelins 2%	Halfelins 9%	Halfelins 20%
Elfes 1%	Elfes 5%	Elfes 18%
Autres races 1%	Nains 3%	Nains 10%
	Gnomes 2%	Gnomes 7%
	Demi-elfes 1%	Demi-elfes 5%
	Demi-orques 1%	Demi-orques 3%

Si la race dominante de la région n'est pas la race humaine, placez-la en première position, mettez les humains en deuxième et décalez toutes les autres d'un cran. Par exemple, dans une cité naine, la population se décompose comme suit : nains 96%, humains 2%, halfelins 1% et autres races 1% (toutes les communautés naines sont isolées). Vous pouvez également vous permettre de modifier légèrement les pourcentages en fonction des préférences raciales. Par exemple, un village elfique ouvert sur l'extérieur pourra se diviser de la sorte : elfes 79%, humains 9%,



halfelins 5%, nains 3%, gnomes 2% et demi-elfes 2% (pas de demi-orques). Chez les elfes, il est même concevable d'inverser les pourcentages des nains et des gnomes.

PROJECTILES À IMPACT

Un projectile à impact éparpille son contenu à la ronde lorsqu'il percute un solide, ce qui lui permet d'affecter plusieurs créatures suffisamment proches. Cette catégorie d'armes regroupe, entre autres, les flasques d'acide et de feu grégeois. Leur utilisation est simulée par une attaque de contact à distance. En cas d'échec, on jette 1d6 et on multiplie le résultat par 30 centimètres pour savoir où tombe le projectile par rapport à la cible visée (on ajoute 30 centimètres par facteur de portée au-delà de la portée normale). L'impact se produit toujours au centre de la case dans laquelle le projectile tombe. Une fois la distance déterminée, reportez-vous au schéma de déviation correspondant et jetez 1d4, 1d8 ou 1d12 pour voir où l'arme atterrit.

Consultez les pages 114 et 138 du *Manuel des Joueurs* pour de plus amples précisions concernant les projectiles à impact.

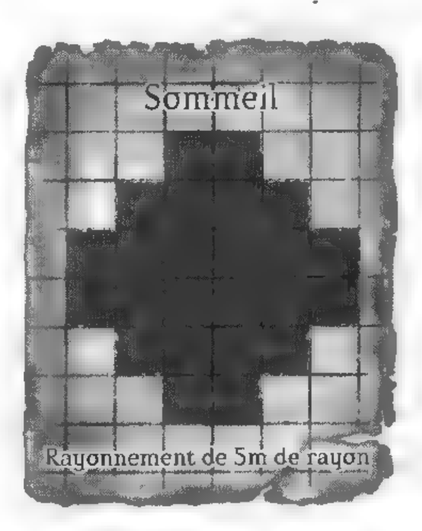
Sorts de zone

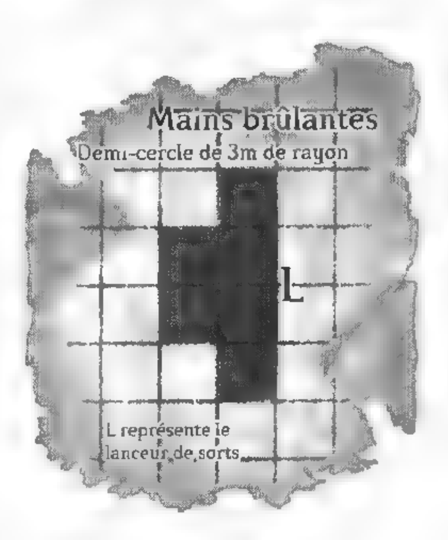
Ces sorts ne prennent pas pour cible une créature, mais un espace donné. Vous devez donc les représenter sur votre quadrillage afin de voir qui est affecté ou non. Il est évident que la zone d'effet de la plupart des sorts, telle qu'elle est décrite, ne se conformera pas exactement à votre quadrillage. Nous vous conseillons de procéder de la façon suivante :

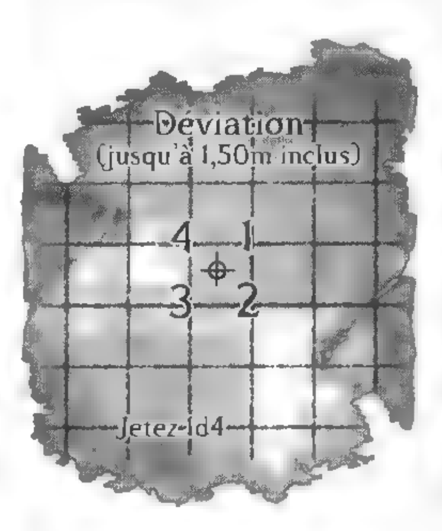
Rayonnements et émanations. Le joueur dont le personnage lance le sort doit choisir une intersection du plan quadrillé comme point d'origine de son sort. À partir de là, il est aisé de déterminer le rayon d'effet du sort à l'aide des cases. Chaque fois qu'une case est majoritairement contenue dans un cercle de même rayon que la zone d'effet, considérez que ce qui se trouve dessus est affecté. Dans le cas contraire, la créature n'est pas affectée (on ne prend donc en compte que les cases pleines, comme indiqué sur le schéma du sort *sommeil*). Le schéma *mains brûlantes* montre un rayonnement n'affectant qu'un demi-cercle, tandis que *perception de la mort* représente une émanation affectant un demi-cercle (deux dispositions possibles).

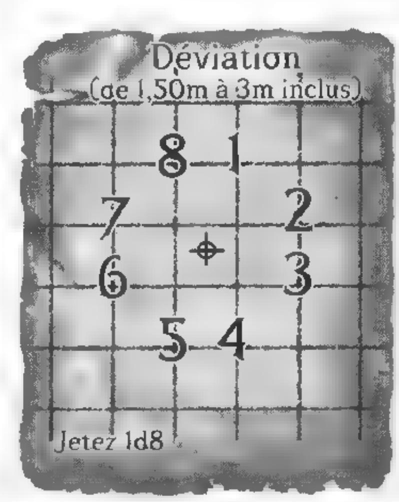
Cônes. Avant de pouvoir déterminer la zone d'effet d'un cône, il est nécessaire que celui qui l'invoque détermine s'il le lance droit devant ou en diagonale. Quoi qu'il en soit, le joueur doit choisir une intersection comme point d'origine. Le sort part de là, et sa longueur est égale à sa largeur à l'extrémité. Si le cône part droit devant, sa largeur augmente d'une case par case parcourue (en cas de déséquilibre, le joueur choisit si les cases affectées se trouvent à droite ou à gauche de la ligne choisie pour l'effet du sort, dans l'exemple de *couleurs dansantes*, les cases affectées sont à droite). Si le cône est lancé en diagonale, l'effet est plus délicat à déterminer, car il devient difficile de faire le rapport entre la longueur du cône et sa largeur à l'extrémité. Cela étant, le principe reste le même : à un point donné, le diamètre du cône (autrement dit, la largeur de l'effet sur le plan) est égale à la distance séparant le point de l'origine du sort. Reportez-vous au second schéma de *couleurs dansantes* pour voir quelles sont les cases affectées.

Divers. À l'aide des règles énoncées ci-dessus, appliquez les zones d'effet des sorts au mieux. Encore une fois, par souci de simplicité, limitez l'effet des sorts aux cases pleines.

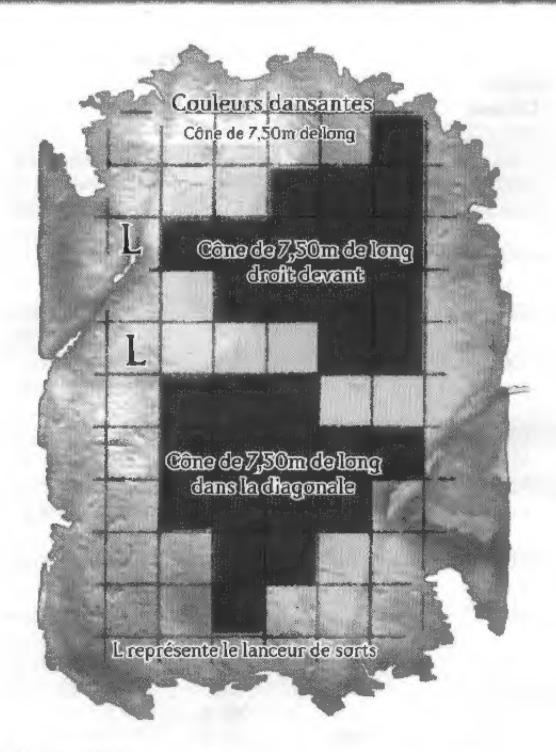












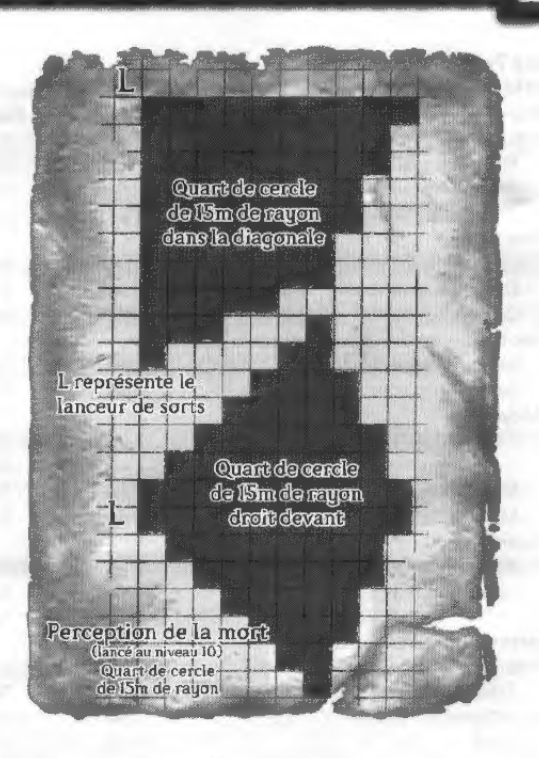


Table 3–14 du *GdM*: maladies

Maladie	Transmission	DD	Incubation	Effet
Bouille-crâne	Inhalation	12	1 jour	1d4 Int
Croupissure	Ingestion	16	1d3 jours	1d4 For††
Diantrespasme†	Blessure	14	1d4 jours	1d4 For
Fièvre des marais	Blessure	12	1d3 jours	1d3 Dex, 1d3 Con
Fièvre gloussante	Inhalation	16	1 jour	1d6 Sag
Mal rouge	Blessure	15	1d3 jours	1d6 For
Mort vaseuse	Contact	14	1 jour	1d4 Con**
Peste infernale	Blessure	18	1 jour	1d6 Con**
*Putréfaction de momie**	Contact	20	1 jour	1d6 Con
Tremblote	Contact	13	1 jour	1d8 Dex

* Les jets de Vigueur réussis permettent juste de contrer l'effet de la maladie. Seule la magie permet de s'en débarrasser.

** Au moment de l'infection, le personnage doit effectuer un second jet de Vigueur s'il a raté le premier. S'il le rate également, un des points de Constitution perdus l'est de façon permanente...

† Il faut réussir trois jets de Vigueur consécutifs pour guérir du diantrespasme (au lieu de deux).

†† Chaque fois que le malade perd au moins 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un autre jet de Vigueur (même DD) sous peine de perdre la vue de façon permanente.

Maladie. Les maladies notées en *italique* sur la Table 3–14 sont d'origine surnaturelle. Les autres sont d'origine extraordinaire.

Transmission. Le mode de transmission : ingestion, inhalation, blessure ou contact. Certaines maladies nécessitant une blessure peuvent être transmises par une piqûre de puce, et la plupart des maladies contractées par inhalation peuvent également l'être par ingestion (et vice versa).

DD. Le DD du jet de Vigueur à réussir pour échapper à la maladie. Si le mal est contracté, il s'agit du DD à atteindre pour ne pas en subir les effets (et pour s'en débarrasser, si l'on en réussit deux à la suite).

Incubation. Le délai nécessaire avant que l'effet de la maladie ne se fasse sentir.

Effet. Les points de caractéristique perdus par le personnage quand la maladie agit (au terme de la période d'incubation), puis chaque fois qu'il rate un jet de Vigueur. Sauf indication contraire, cette perte de points de caractéristique n'est que temporaire.

Table 3–15 du *GdM*: poisons et venins

Substance toxique	Type	Effet initial	Effet secondaire
Venin de mille-pattes mons.	Blessure (DD 11)	1d2 Dex	1d2 Dex
Extrait de sanvert	Blessure (DD 13)	1 Con	1d2 Con
Venin d'araignée mons.	Blessure (DD 14)	1d4 For	1d6 For
Tormentille	Blessure (DD 12)	0	1d4 Con + 1d3 Sag
Venin de ver pourpre	Blessure (DD 24)	1d6 For	1d6 For
Venin de scorpion mons.	Blessure (DD 18)	1d6 For	1d6 For
Venin de wiverne	Blessure (DD 17)	2d6 Con	2d6 Con
Ajonc à feuilles bleues	Blessure (DD 14)	1 Con	Per. con.
Venin de guêpe géante	Blessure (DD 18)	1d6 Dex	1d6 Dex
Essence d'ombre	Blessure (DD 17)	1 For*	2d6 For
Venin de vipère à tête noire	Blessure (DD 12)	0	1d6 For
Mortelame	Blessure (DD 20)	1d6 Con	2d6 Con
Pâte de malyss	Contact (DD 16)	1 Dex	2d4 Dex
Nitharite	Contact (DD 13)	0	3d6 Con
Bile de dragon	Contact (DD 26)	3d6 For	0
Poudre d'assonne	Contact (DD 16)	2d12 pv	1d6 Con
Terrinave	Contact (DD 16)	1d6 Dex	2d6 Dex
Fluide cervical de charognard rampant	Contact (DD 13)	Paralysie	0
Extrait de lotus noir	Contact (DD 20)	3d6 Con	3d6 Con
Huile de taggit	Ingestion (DD 15)	0	Per. con.
Amnésite	Ingestion (DD 14)	1d4 Int	2d6 Int
Entolome zébré	Ingestion (DD 11)	1 Sag	2d6 Sag + 1d4 Int
Arsenic	Ingestion (DD 13)	1 Con	1d8 Con
Cendres de liche	Ingestion (DD 17)	2d6 For	1d6 For
Ténébreux vireux	Ingestion (DD 18)	2d6 Con	1d6 Con + 1d6 For
Cendres d'ungol	Inhalation (DD 15)	1 Cha	1d6 Cha + 1 Cha*
Vapeurs d'othur brûlé	Inhalation (DD 18)	1 Con*	3d6 Con
Brume de folie	Inhalation (DD 15)	1d4 Sag	2d6 Sag

Les points de caractéristique perdus le sont de façon temporaire, sauf s'ils sont suivis d'un astérisque (*), auquel cas la perte est permanente. La paralysie dure 2d6 minutes.

Per. con. = perte de connaissance.

Mons. = monstrueux(se).



TABLE 7–4 DU *MDJ* : ARMES

ARMES COURANTES – CORPS À CORPS

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Attaque à mains nues						
Attaque à mains nues (petite taille)	—	1d2§	x2	—	—	Contondant
Attaque à mains nues (taille moyenne)	—	1d3§	x2	—	—	Contondant
Gantelet*	2 po	*	*	—	1 kg	Contondant
Très petites						
Dague*	2 po	1d4	19–20/x2	3 m	500 g	Perforant
Dague coup-de-poing	2 po	1d4	x3	—	1 kg	Perforant
Gantelet clouté*	5 po	1d4	x2	—	1 kg	Perforant
Petites						
Masse d'armes légère	5 po	1d6	x2	—	3 kg	Contondant
Serpe	6 po	1d6	x2	—	1,5 kg	Tranchant
Moyennes						
Demi-pique°	1 po	1d6	x3	6 m	1,5 kg	Perforant
Gourdin	—	1d6	x2	3 m	1,5 kg	Contondant
Masse d'armes lourde	12 po	1d8	x2	—	6 kg	Contondant
Morgenstern	8 po	1d8	x2	—	4 kg	Contondant, perforant
Grandes						
Bâton*‡	—	1d6/1d6	x2	—	2 kg	Contondant
Lance°	2 po	1d8	x3	6 m	2,5 kg	Perforant

ARMES COURANTES – DISTANCE

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Petites						
Arbalète légère*	35 po	1d8	19–20/x2	25 m	3 kg	Perforant
Carreaux (10)*	1 po	—	—	—	500 g	—
Dard	5 pa	1d4	x2	6 m	250 g	Perforant
Fronde	—	1d4	x2	15 m	—	Contondant
Billes* (10)	1 pa	—	—	—	2,5 kg	—
Moyennes						
Arbalète lourde*◊	50 po	1d10	19–20/x2	40 m◊	4,5 kg	Perforant
Carreaux (10)*	1 po	—	—	—	500 g	—
Javeline	1 po	1d6	x2	10 m	1 kg	Perforant

ARMES DE GUERRE – CORPS À CORPS

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Petites						
Épée courte	10 po	1d6	19–20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Hache de lancer	8 po	1d6	x2	3 m	2 kg	Tranchant
Hachette	6 po	1d6	x3	—	2,5 kg	Tranchant
Lance d'arçon, légère*	6 po	1d6	x3	—	2,5 kg	Perforant
Marteau léger	1 po	1d4	x2	6 m	1 kg	Contondant
Matraque	1 po	1d6§	x2	—	1,5 kg	Contondant
Pic de guerre léger	4 po	1d4	x4	—	2 kg	Perforant
Moyennes						
Cimeterre	15 po	1d6	18–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Épée longue	15 po	1d8	19–20/x2	—	2 kg	Tranchant
Fléau d'armes léger*	8 po	1d8	x2	—	2,5 kg	Contondant
Hache d'armes	10 po	1d8	x3	—	3,5 kg	Tranchant
Lance d'arçon, lourde*†	10 po	1d8	x3	—	5 kg	Perforant
Marteau de guerre	12 po	1d8	x3	—	4 kg	Contondant
Pic de guerre lourd	8 po	1d6	x4	—	3 kg	Perforant
Rapière*	20 po	1d6	18–20/x2	—	1,5 kg	Perforant
Trident°	15 po	1d8	x2	3 m	2,5 kg	Perforant
Grandes						
Cimeterre à deux mains	75 po	2d4	18–20/x2	—	8 kg	Tranchant
Corsèque*†	10 po	2d4	x3	—	7,5 kg	Perforant
Coutille*†	8 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Épée à deux mains	50 po	2d6	19–20/x2	—	7,5 kg	Tranchant
Faux	18 po	2d4	x4	—	6 kg	Perforant, tranchant
Fléau d'armes lourd*	15 po	1d10	19–20/x2	—	10 kg	Contondant
Grande hache	20 po	1d12	x3	—	10 po	Tranchant
Guisarme*†	9 po	2d4	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Hallebarde*°	10 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Perforant, tranchant
Massue	5 po	1d10	x2	—	5 kg	Contondant
Pique*†°	5 po	1d8	x3	—	4,5 kg	Perforant

Armes de guerre – distance

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Moyennes						
Arc court*	30 po	1d6	x3	20 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)*	1 po	—	—	—	1,5 kg	—
Arc court composite*	75 po	1d6	x3	22,50 m	1 kg	Perforant
Flèches (20)*	1 po	—	—	—	1,5 kg	—
Grandes						
Arc long*	75 po	1d8	x3	30 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)*	1 po	—	—	—	1,5 kg	—
Arc long composite*	100 po	1d8	x3	35 m	1,5 kg	Perforant
Flèches (20)*	1 po	—	—	—	1,5 kg	—

Armes exotiques – corps à corps

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Très petites						
Kama, halfelin*	2 po	1d4	x2	—	500 g	Tranchant
Kukri	8 po	1d4	18–20/x2	—	1,5 kg	Tranchant
Nunchaku, halfelin*	2 po	1d4	x2	—	500 g	Contondant
Siangham, halfelin*	2 po	1d4	x2	—	500 g	Perforant
Petites						
Kama*	2 po	1d6	x2	—	1 kg	Tranchant
Nunchaku*	2 po	1d6	x2	—	1 kg	Contondant
Siangham*	3 po	1d6	x2	—	500 g	Perforant
Moyennes						
Épée bâtarde*	35 po	1d10	19–20/x2	—	5 kg	Tranchant
Hache d'armes de nain*	30 po	1d10	x3	—	7,5 kg	Tranchant
Marteau-piolet de gnome*‡	20 po	1d6/1d4	x3/x4	—	3 kg	Contondant, perforant
Grandes						
Chaîne cloutée*†	25 po	2d4	x2	—	7,5 kg	Perforant
Double-lame*‡	100 po	1d8/1d8	19–20/x2	—	7,5 kg	Tranchant
Fléau d'armes*‡	90 po	1d8/1d8	x2	—	10 kg	Contondant
Hache double d'orque*‡	60 po	1d8/1d8	x3	—	12,5 kg	Tranchant
Urgrosh de nain‡ø	50 po	1d8/1d6	x3	—	7,5 kg	Tranchant, perforant

Armes exotiques – distance

Arme	Prix	Dégâts	Critique	Facteur de portée	Poids	Type**
Très petites						
Arbalète de poing*	100 po	1d4	19–20/x2	10 m	1,5 kg	Perforant
Carreaux (10)*	1 po	—	—	—	500 g	—
Shuriken*	1 po	1	x2	3 m	100 g	Perforant
Petites						
Fouet*	1 po	1d2§	x2	5 m*	1 kg	Tranchant
Moyennes						
Arbalète à répétition*	250 po	1d8	19–20/x2	25 m	8 kg	Perforant
Carreaux (5)*	1 po	—	—	—	500 g	—
Filet*	20 po	*	*	3 m*	5 kg	*

* Voir la description de l'arme pour ses caractéristiques spéciales.
** Quand deux types sont donnés, l'arme est rattachée aux deux.
‡ Arme double.
§ L'arme inflige des dégâts temporaires plutôt que permanents.
† Arme procurant une allonge importante.
◊ La règle de conversion des distances en intérieur ne s'applique pas.
ø Si cette arme est placée de manière à recevoir une charge, un coup au but inflige des dégâts doublés en cas de charge de l'adversaire.

Table 7–9 du *MdJ* : objets spéciaux ou de qualité supérieure

Arme ou armure	Prix
Arc de force court	
(+1 For)	150 po
(+2 For)	225 po
Arc de force long	
(+1 For)	200 po
(+2 For)	300 po
(+3 For)	400 po
(+4 For)	500 po
Arme de maître	+300 po*
Armure ou bouclier de maître	+150 po*
Dague en argent	10 po
Flèche, carreau ou bille de fronde en argent	1 po
Flèche, carreau ou bille de fronde de maître	7 po

Substances et objets spéciaux	Prix
Acide (flasque)	10 po
Allume-feu	1 po
Antidote (fiole)	50 po
Bâton éclairant	2 po
Bâton fumigène	20 po
Eau bénite (flasque)	25 po
Feu grégeois (flasque)	20 po
Pierre à tonnerre	30 po
Sacoche immobilisante	50 po

Divers	Prix
Outil de qualité supérieure	+50 po*

Sorts	Prix**
Niveau 0	Niveau du PNJ x 5 po
1er niveau	Niveau du PNJ x 10 po
2e niveau	Niveau du PNJ x 20 po
3e niveau	Niveau du PNJ x 30 po
4e niveau	Niveau du PNJ x 40 po
5e niveau	Niveau du PNJ x 50 po
6e niveau	Niveau du PNJ x 60 po
7e niveau	Niveau du PNJ x 70 po
8e niveau	Niveau du PNJ x 80 po
9e niveau	Niveau du PNJ x 90 po

* Plus le coût de l'objet normal.
** Voir la description du sort pour ce qui est d'un éventuel surcoût.

